

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang judul, perumusan pengertian judul, latar belakang permasalahan, permasalahan dan persoalan, tujuan dan sasaran, lingkup dan batas pembahasan, metode perencanaan dan perancangan, strategi desain, kerangka pola pikir, sistematika penulisan konsep perencanaan dan perancangan *Solo Craft Gallery Expo* dengan Pendekatan Arsitektur Jawa Kontemporer.

1.1 Judul

Solo Craft Gallery Expo dengan pendekatan Arsitektur Jawa Kontemporer.

1.2 Perumusan Pengertian Judul

Solo Craft Gallery Expo merupakan objek rancang bangun dalam tugas akhir ini. Terdapat dua fungsi bangunan berbeda yang dihadirkan saling beriringan dan saling mendukung antara *craft gallery* dan *expo center*. *Craft gallery* dan *expo center* merupakan objek material. Sedangkan objek formal yang diterapkan adalah Arsitektur Jawa Kontemporer.

Craft gallery. *Gallery* atau yang dalam bahasa Indonesia galeri memiliki arti ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya (KBBI, 2015:408). merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti ruang atau bangunan untuk pameran karya seni.

“... *room or building for showing work of art*” (Oxford, 2008:181).

Galeri dijabarkan sebagai lorong sempit dan panjang (selasar), balai seni, panggung, mimbar atau serambi, beranda. Dengan demikian galeri dapat diartikan sebagai suatu ruang atau bangunan yang difungsikan sebagai tempat atau dipamerkannya karya seni (Ayuni, 2000:4). *Craft* yang berarti kerajinan merupakan salah satu jenis karya seni.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Craft Gallery* merupakan ruang atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat pameran karya seni kerajinan. Seni kerajinan yang banyak ragamnya di Indonesia seperti seni ukir, seni ornamen, seni tenun, seni anyam, batik dan lain-lain harus dimanfaatkan

untuk memberi identitas kepada Arsitektur Indonesia masa depan (Sidharta, 1991:6). Seni kerajinan menjadi objek yang diwadahi dalam bangunan ini, yaitu hasil karya kerajinan yang ada Solo, khususnya dalam lingkup budaya.

Koentjaraningrat (1989:186) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan kebudayaan adalah sebagai berikut.

Kebudayaan merupakan wujud ideal yang bersifat abstrak dan tak dapat diraba yang ada dalam pikiran manusia yang dapat berupa gagasan, ide, norma, keyakinan dan lain sebagainya.

Dalam setiap kebudayaan terdapat unsur-unsur yang juga dimiliki oleh berbagai kebudayaan lain. Koentjaraningrat menyebutnya sebagai unsur-unsur kebudayaan yang universal: sistem religi dan upacara keagamaan, sistem organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup dan sistem teknologi dan peralatan. Tiap-tiap unsur kebudayaan universal tersebut menjelma kedalam tiga wujud kebudayaan, yakni sebagai berikut.

1. Wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia di dalam suatu masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Dalam hal ini, budaya menjadi batasan karya kerajinan yang diwadahi, sebagai upaya mendukung karakter solo sebagai kota budaya yang memiliki kreativitas kemudian menjadi nilai tawar kota dalam sebuah proses promosi (*city branding*).

Expo, Ekspo, berasal dari kata eksposisi (KBBI,2008: 380) berarti pameran (barang-barang hasil industri, karya seni, kerajinan tangan, dsb),merupakan salah satu kegiatan MICE. Dalam kaitannya dengan industri pariwisata, pameran termasuk dalam bisnis wisata konvensi. Hal itu diatur dalam surat keputusan Menparpostel RI nomor KM.108/HM.703/MPPT-91, bab 1 pasal 1c, yang berbunyi: pameran merupakan suatu kegiatan untuk menyebarluaskan informasi dan promosi yang ada hubungannya dengan penyelenggaraan konvensi

atau yang ada kaitannya dengan pariwisata. *Center* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang memiliki arti Pusat. Dalam hal ini, expo center diartikan sebagai bangunan yang berfungsi sebagai pusat kegiatan expo.

Lalu mengenai Arsitektur Jawa Kontemporer. Arsitektur Jawa kontemporer merupakan upaya dalam melihat potensi kota dengan mengangkat identitas lokal, yang dalam hal ini Arsitektur Jawa, kemudian disesuaikan dengan kondisi saat ini. Arsitektur Jawa yang merupakan produk budaya yang lekat dan dekat dengan masyarakat, dimana proses perwujudannya pun tidak lepas dari proses kehidupan masyarakat Jawa itu sendiri, melalui pemikiran dan kepercayaan mereka. Hal ini menjadikan Arsitektur Jawa menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat Jawa, memiliki nilai-nilai yang layak untuk terus dipertahankan. Layaknya sebuah sistem nilai, tidak pernah final, karena senantiasa mengalami perkembangan inheren dalam perubahan zaman (Pitana, 2015:7). Sehingga dapat dikatakan bahwa keberadaan sebuah arsitektur tradisional bisa saja menjadi aplikatif seiring dengan perkembangan zaman tanpa harus menggantinya dengan yang baru dan menghilangkan nilai-nilai yang dimiliki.

Kontemporer merujuk pada waktu atau masa yang sama, pada masa kini (KBBI, 2008:751). Andra matin menjelaskan bahwa kontemporer diartikan sebagai arsitektur kini. Karena dalam sebuah merancang ia selalu berubah agar setiap rancangannya dapat terus berkembang, ada sesuatu yang baru dan memiliki ide segar (Arief, 2010:II-18). Arsitektur kontemporer hadir karena adanya perkembangan menyesuaikan zaman. Istilah kontemporer digunakan untuk menandai sebuah desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material maupun teknologi yang dipakai (www.wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com – diakses pada 11 Juni 2014).

Selain dalam upaya mengangkat nilai-nilai budaya lokal, pemilihan Arsitektur Jawa Kontemporer sebagai objek formal juga merupakan upaya menyelaraskan dengan rencana pemerintah dalam menyelipkan kekayaan lokal yang dimiliki sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari karakter Kota Solo yang

kental dengan kekuatan budaya lokal yang dapat memperkuat identitas kota sebagai kota budaya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Solo Craft Gallery Expo merupakan bangunan yang terdiri dari ruang-ruang yang mewadahi sekaligus menjadi ‘kemasan’ dari hasil karya kerajinan yang dimiliki masyarakat Kota Solo serta menjadi wadah yang memfasilitasi kegiatan MICE (*Meeting, Incentives, Conferences and Exhibitions*). Adapun ruang dalam bangunan ini berupa galeri sebagai ruang pameran tetap bernilai jual dan ruang serbaguna (expo) sebagai ruang pameran insidental seperti *art festival*, *inacraft*, dan kegiatan pameran lainnya serta kegiatan MICE. Penghadiran dua fungsi bangunan antara Galeri dan ruang serbaguna (expo) merupakan strategi untuk saling menunjang keberadaan antara satu sama lain.

Dalam penerapan ke dalam bangunan, Solo *Craft Gallery Expo* ini direncanakan menjadi wadah yang mendukung citra Kota Solo sebagai kota budaya, dengan memasukan unsur-unsur lokal, yaitu Arsitektur Jawa yang dihadirkan dengan nuansa kontemporer (kekinian).

1.3 Latar Belakang Permasalahan

1.3.1 Potensi Tradisi dan Masyarakat Kreatif

Solo merupakan sebuah kota yang heterogenis dalam perkembangan tradisi. Memiliki sejarah panjang dengan potensi keberagaman keraton dan juga proses akulturasi etnis, yaitu Cina, Arab dan Belanda. Dengan akar tradisi yang kuat, Kota Solo tumbuh dengan perpaduan antara tradisi lokal dan tuntutan perkembangan sebuah kota modern. Letak geografis Kota Solo yang jauh dari perairan dan tidak memiliki lahan pertanian, menjadikan Solo minim akan sumber daya alam. Akan tetapi tidak tersedianya sumber daya alam tersebut justru menjadikan potensi tradisi menjadi potensi yang prospektif untuk dikembangkan dan menjadi tiang bersandar penopang kehidupan yang dituntut kemajuan zaman (Plano in Action, 2013:3).

Proses kehidupan kreatif masyarakat Solo dimulai dari sini. Mereka mengembangkan dan ‘menjual’ apa yang mereka punya, sebagai usaha mereka

bertahan hidup sekaligus mempertahankan tradisi. Mulai dari kuliner, seni pertunjukan, kemampuan akan membuat sesuatu (keterampilan), arsitektur, dan lain-lain.

Berdasarkan data dari Dinas Koperasi dan UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) Surakarta tahun 2015, terdapat 2.796 pelaku industri kreatif dengan berbagai subsektor yang tersebar di lima kecamatan. 820 diantaranya merupakan pelaku industri kreatif subsektor kerajinan, baik produk yang berdiri sendiri maupun yang saling melengkapi satu sama lain. *Output* produk dari para pengrajin ini dijual dan dipasarkan secara individu, memanfaatkan sosial media, dan kenalan mereka. Selain itu ada juga pengrajin yang justru tidak melakukan pemasaran karena sudah kebanjiran pesanan.

Di sisi lain, Pemerintah yang dengan strateginya dalam membimbing para pelaku UMKM, memberikan pinjaman sebagai modal usaha, pembinaan dan pengembangan usaha, pemasaran produk, pameran dan lain lain. Pemberian fasilitas berupa pasar-pasar tradisional dan kegiatan rutin mingguan yang menciptakan ruang publik, seperti *car free day* dan *night market* pun dapat dimanfaatkan oleh beberapa pelaku UMKM sebagai kesempatan dalam menjual dan memasarkan produk mereka. Tetapi untuk menjangkau pasar yang lebih luas, kedua ruang publik ini pun dirasa tidak cukup.

Selain itu, Kota Solo terletak di jalur simpul strategis yang menghubungkan Kota Semarang, Yogyakarta dan Surabaya. Kondisi ini mendukung Kota Solo yang tumbuh dan berkembang menggantungkan kehidupan melalui sektor perdagangan dan jasa. Potensi akar tradisi terus dipertahankan, penyajian kegiatan seni budaya dengan konsep-konsep menarik menjadi magnet tersendiri bagi kota ini dalam menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung.

Selain semakin memperkuat karakter Kota Solo sebagai kota budaya, kegiatan seni budaya ini juga menjadi penggerak roda perekonomian yang putarannya mempengaruhi roda penggerak sektor lainnya, dan gerakannya semakin hari semakin cepat. Dampaknya mengarahkan pembangunan infrastruktur yang semakin baik, dan Kota Solo menjadi semakin nyaman. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Solo, Widdi Srihanto mengatakan, selain

memiliki daya tarik sebagai kota budaya dan pariwisata, Solo dinilai aman dan nyaman sehingga kerap dijadikan tempat penyelenggaraan MICE. Pada 2009, Solo dicanangkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai salah satu kota tujuan MICE utama di Indonesia, selain Bali, Jakarta, Yogyakarta, Makassar, Balikpapan, Lombok, Medan, Batam, dan Manado. (<http://travel.kompas.com/read/2013/11/11/1044316/Solo.Andalkan.Wisata.Jasa> – diakses 23 maret 2016).

Kondisi ini mendorong hotel-hotel yang berada di Solo meningkatkan pelayanannya sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan MICE. Serta menarik minat pihak swasta untuk berinvestasi di bidang wisata jasa perhotelan. Dampaknya hotel-hotel baru terus bermunculan, mulai dari kelas melati hingga bintang lima. Menurut data Badan Pusat Statistik, pada 2010 hanya ada 79 hotel dengan jumlah kamar 1.916 unit di Solo, tetapi pada 2012 menjadi 142 hotel melati dan berbintang serta pondok-pondok wisata dengan jumlah kamar mencapai 4.533 unit.

Hotel yang kerap dijadikan tempat penyelenggaraan MICE adalah The Sunan, memiliki sembilan ruang meeting, mulai dari *private dinning room* dengan kapasitas 10 orang, hingga *grand ballroom* yang dapat menampung hingga 2500 orang. Sebagai tempat diselenggarakannya kegiatan MICE, hotel memiliki kekurangan pada keterbatasan kapasitas ruang sehingga tidak memungkinkan untuk kegiatan-kegiatan dengan skala besar.

1.3.2 Kebijakan Pemerintah

Seiring dengan perkembangan zaman, pemerintah pun terus menggali potensi kota untuk menjadikannya terus dan lebih maju lagi. Muncullah kebijakan dan rencana pembangunan kota yang terbagi atas strategi jangka panjang dan jangka menengah. Dalam usaha mewujudkan strategi pembangunan kota jangka menengah 2010-2015, yaitu “Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat dan Memajukan Kota Dilandasi Spirit Solo sebagai Kota Budaya”. Pemerintah menyuarakan lima kebijakan terkait perumahan dan permukiman serta infrastruktur, termuat dalam kebijakan umum pembangunan bidang fisik sarana dan prasarana yaitu sebagai berikut.

1. Pembangunan fasilitas, sarana, dan prasarana kota yang ramah lingkungan, ramah anak, ramah *diffable*, ramah investasi, ramah wisata, mendukung peningkatan Indeks Pembangunan Manusia (IPM-pendapatan, pendidikan, kesehatan, pemukiman).
2. Pengembangan sarana dan prasarana transportasi yang mudah, ekonomis, dan ramah lingkungan.
3. Pengembangan bangunan-bangunan publik yang membentuk pencitraan Surakarta sebagai kota warisan budaya.
4. Pengaturan tata kota yang maju dalam perdagangan dan jasa, berkarakter budaya lokal (*Solo's future is Solo's past*) dan ramah lingkungan sesuai tata guna lahan (*ecocultural city*).
5. Pembangunan perumahan dan pemukiman layak huni.

1.3.2.1 *Eco-Cultural City*

Dalam Rencana Penanganan Lingkungan Permukiman Kelurahan Kedung Lumbu Tahun 2013-2032 dijelaskan bahwa "*Eco-Cultural City*" merupakan panduan bagi Kota Surakarta menuju kota dengan akar budaya yang kuat, kemandirian ekonomi, ruang publik yang berkualitas dengan lingkungan yang bersih, dan infrastruktur yang memadai. Untuk mewujudkan visi kota tersebut, strategi pembangunan kota Surakarta berfokus pada empat komponen yaitu ekologi, warisan, ekonomi, dan struktur untuk pertumbuhan (2012 : II-21).

Lalu dalam visi pembangunan *Eco-Cultural City* dijabarkan pada poin kedua, yaitu Penjagaan Warisan Budaya: Kegiatan – kegiatan Budaya dan Identitas Kota. Dimana peran warisan budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat dan ekonomi lokal di Kota Surakarta. Upaya pemerintah kota untuk menjaga warisan budaya tidak hanya meningkatkan peran Kota Surakarta sebagai tujuan wisata, namun juga mendukung pembangunan wilayah. Setelah pengakuan UNESCO tahun 2009 terhadap batik sebagai "*Intangible Cultural Heritage*", Surakarta telah menarik banyak pengunjung, 530.000 wisatawan domestik dan 18.000 wisatawan mancanegara.

1.3.2.2 *One Village; One Product*

Pada saat bersamaan, program “*One Village; One Product*” memberikan daya dukung bagi penjagaan aset budaya tingkat kelurahan. Industri skala kecil seperti *shuttlecock*, keris, gamelan menjadi sangat potensial untuk menarik pengunjung lebih dekat ke lingkungan/ kelurahan di Kota Surakarta. Strategi ini sebagai upaya meningkatkan sektor wisata dan mengkomunikasikan “*city brand*” (2012 : II-25).

Dalam konsep ekonomi kreatif, potensi kreativitas masyarakat menjadi sangat prospektif dan menjadi aset penting dalam perekonomian di era ekonomi baru. Mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Ekonomi kreatif ketika berkembang akan menjadi industri kreatif (2012 : II-2).

Menurut Departemen Perdagangan RI pada tahun 2007, industri kreatif sebagai salah satu pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia terdefiniskan sebagai berikut.

“industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut”

1.3.2.3 Kota Konferensi Internasional Berbasis Budaya Lokal

Dalam Visi Rancang Kota “Solo Kota Eko-Budaya 2015” pada poin keempat dijelaskan bahwa salah satu tujuan dari visi rancang kota adalah menjadikan Kota Solo sebagai platform konferensi internasional dengan daya tarik budaya lokal. Terdapat lima strategi didalamnya, dijabarkan menjadi lima poin sebagai berikut.

1. Penyelenggara Konferensi yang Profesional
2. Pengembangan Venue berstandar internasional
3. Perbaikan Transportasi dan Infrastruktur
4. Pengembangan Budaya Lokal sebagai Daya Tarik Wisata

5. Promosi dan Pemasaran

Pengembangan Venue berstandar internasional diterapkan melalui Gedung konvensi bertaraf internasional dan Tersedia sarana hospitality bertaraf internasional.(Pusat Studi Urban Desain, 2013:II-9).

1.3.3 Program UNESCO, *The Creative City Network*

Adanya program UNESCO, *The Creative City Network* yang diluncurkan pada Oktober 2004 menciptakan atmosfer baru dalam mengembangkan kreativitas skala kota, dengan terjalannya sebuah kota ke dalam jaringan kota kreatif dunia, maka kota-kota yang diajukan bisa belajar dari kota-kota kreatif lain di berbagai belahan dunia yang sudah berkembang terlebih dulu. Di Indonesia terdapat empat kota yang terpilih untuk diajukan dalam jaringan kota kreatif dunia, yaitu Solo, Yogyakarta, Bandung dan Pekalongan.

Berikut ini merupakan tiga konsep dari kota kreatif yang dijabarkan dalam *Workshop* Ekonomi Kreatif “Strategi Solo Menjadi Kota Kreatif”, di Kantor Perwakilan Bank Indonesia Solo, pada 27 Agustus 2013.

1. Mikro (adanya komunitas kreatif, titik beratnya ada pada Sumber Daya Manusia, kreatif disini diartikan sebagai kemandirian)
2. Messo (kreatif dalam lingkup kota; pewadahan dan penyediaan ruang-ruang kreatif)
3. Makro (merupakan strategi *city branding* dimana *outputnya* adalah menarik orang untuk datang ke solo).

Penghadiran Solo *Craft Gallery Expo* ini merupakan upaya pewadahan hasil kerajinan bernilai seni budaya yang dimiliki masyarakat Solo, serta mendukung strategi pemerintah yang tertuang dalam visi pembangunan jangka menengah 2010-2015 Solo *Eco-Cultural City* “*One Village, One Product*” yang *outputnya* perlu difasilitasi, baik produk, maupun kegiatan yang berkaitan dengan pemasaran, penjualan, *event*, dan lain-lain. Selain itu Solo *Craft Gallery Expo* juga dapat menjadi tujuan wisata baru di Kota Solo, dengan menjadikan *craft* sebagai objek yang dapat menarik minat wisatawan untuk datang serta nilai tawar dalam *City Branding*. Dan menjadi wadah yang memfasilitasi kegiatan MICE bertaraf internasional.

Identitas Kota Solo sebagai Kota Budaya yang mengisyaratkan tentang kentalnya jiwa Jawa dalam karakter Kota Solo sangat terlihat pada bangunan-bangunan yang masih tetap dipertahankan bentuk aslinya dan bangunan-bangunan yang dibangun dengan unsur-unsur lokal sebagai identitas, seperti pada renovasi pembangunan kantor-kantor kelurahan. Pada bagian depan terdapat pendopo, layaknya kantor kelurahan pada jaman dulu, dimana hampir di setiap kelurahan terdapat pendopo sebagai tempat pertemuan dan berbagai acara, tetapi secara fisik pendopo mengalami perubahan, yang tadinya terbuka, sekarang tertutup dengan material kaca, disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitarnya, berada dipinggir jalan raya yang dilalui kendaraan, sehingga menimbulkan kebisingan. Penutupan dengan dinding bermaterial kaca merupakan upaya dalam merespon lingkungan, kebutuhan ruang pertemuan yang minim distraksi suara dan menjadi solusi yang membatasi secara fisik tetapi tidak secara visual. Keberadaan pendopo pada kantor-kantor kelurahan ini juga dihadirkan agar bersinergi dengan kantor Balaikota Solo, yang pada bagian depannya juga terdapat pendopo.



Gambar 1. 1 Kantor Kelurahan Kerten
Sumber : wikimapia.org



Gambar 1. 2 Kantor Kelurahan Joyosuran
Sumber : wikimapia.org

Eksistensi dari dua keraton yang ada di Kota Solo juga tetap dipertahankan bahkan dijadikan objek wisata layak kunjung, mendekatkan peninggalan sejarah melalui *icon* budaya kepada masyarakat luas. Bentuk bangunannya mencitrakan Arsitektur Tradisional Jawa yang memiliki tipologi bangunan yang terdiri dari kaki (pondasi, lantai, umpak), badan (saka guru, tiang, dinding, pintu, jendela dan ventilasi) dan atap (rangka atap penutup atap dan langit-langit).

Citra pada bangunan direncanakan selaras dengan karakter kota yang sudah terbangun. Kemudian mencoba menghadirkannya dengan nuansa kekinian

sehingga tidak tergerus zaman, misalnya pemanfaatan fungsional bangunan yang dihadirkan dengan olahan *modern*, baik dari segi bahan maupun *detail*. Penerapan Arsitektur Jawa melalui nuansa kontemporer menjadi strategi dalam mewujudkan citra bangunan yang selaras dengan eksisting kota budaya yang memiliki karakter kuat.

1.4 Permasalahan dan Persoalan

1.4.1 Permasalahan

Fungsi utama dari bangunan Solo *Craft Gallery Expo* adalah sebagai tempat pameran, baik pameran tetap maupun pameran insidental. Objek yang dipamerkan berupa hasil karya seni di Solo pada umumnya dan dalam lingkup budaya pada khususnya berupa karya kerajinan maupun berupa pertunjukan seni. Bangunan ini juga berfungsi sebagai ‘kemasan’ dari objek yang dipamerkan.

Oleh karena itu tampilan dari kemasan merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Dengan memasukan unsur budaya kota yang kental dengan Arsitektur Tradisional Jawa kemudian mencoba menghadirkannya dalam nuansa kontemporer menjadi strategi dalam mendesain. Oleh karena itu, perencanaan dan perancangan bangunan ini memiliki rumusan permasalahan sebagai berikut.

“Bagaimana konsep dan desain Solo *Craft Gallery Expo* dengan pendekatan Arsitektur Jawa Kontemporer mampu menjadi ruang untuk memamerkan hasil karya kerajinan dan mampu menjadi ‘kemasan’ yang mengakomodasi kegiatan penjualan (*selling*) dan pemasaran produk berupa barang maupun jasa melalui kegiatan pameran *craft* skala lokal, nasional maupun internasional, serta menjadi wadah yang memfasilitasi kegiatan MICE bertaraf internasional?”

1.4.2 Persoalan

Adapun persoalan dalam perencanaan dan perancangan ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana konsep pemilihan lokasi yang representatif sebagai *site* Solo *Craft Gallery Expo* dengan memperhatikan aspek pencapaian menuju *site*?
- b. Bagaimana konsep program ruang dan pola sirkulasi Solo *Craft Gallery Expo* mampu mengakomodasi kegiatan pameran tetap pada ruang gallery maupun

pameran insidental pada ruang expo melalui sistem pewadahan objek pameran dan aktivitas dalam perancangan bangunan?

- c. Bagaimana konsep tata masa, bentuk dan tampilan *Solo Craft Gallery Expo* representatif sebagai “kemasan” melalui arsitektur Jawa kontemporer?
- d. Bagaimana konsep tata landscape, sistem struktur dan sistem utilitas yang dapat mendukung bentuk dan fungsi bangunan *Solo Craft Gallery Expo*?

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan dari perencanaan dan perancangan ini adalah desain *Solo Craft Gallery Expo* yang mampu menjadi kemasan yang mengakomodasi kegiatan penjualan (*selling*) dan pemasaran karya sekaligus memperkuat *Solo Creative City* sebagai kota budaya yang memiliki hasil karya kerajinan melalui pewadahan *Gallery* dan kegiatan *Expo*.

1.5.2 Sasaran

Sasaran dalam perencanaan dan perancangan ini sebagai berikut.

- a. Konsep pemilihan lokasi yang representatif sebagai *site* *Solo Craft Gallery Expo* berada di lokasi strategis dengan memperhatikan infrastruktur yang mendukung, seperti penginapan, pencapaian menuju *site*, yaitu: kedekatan dengan fasilitas transportasi umum, baik dalam kota (akses menggunakan transportasi publik) maupun luar kota (seperti bandara, stasiun dan terminal) sehingga ramah kunjung, dan lain-lain.
- b. Konsep dan desain program ruang dan pola sirkulasi *Solo Craft Gallery Expo* yang menggabungkan dua fungsi bangunan antara *gallery* dan *expo* melalui pola hubungan antar ruang dan pola sirkulasi bangunan.
- c. Konsep desain tata masa, bentuk dan tampilan *Solo Craft Gallery Expo* melalui penerapan arsitektur tradisional Jawa melalui pemanfaatan tipologi rumah, ornamen dalam nuansa kontemporer. Kemudian pemanfaatan *craft* sebagai aspek yang memperkuat karakter pada tampilan bangunan.
- d. Konsep dan desain tata landscape, sistem struktur dan sistem utilitas yang dapat mendukung bentuk dan fungsi bangunan *Solo Craft Gallery Expo*.

1.6 Lingkup dan Batasan Pembahasan

1.6.1 Lingkup Pembahasan

Pembahasan konsep perencanaan dan perancangan *Solo Craft Gallery Expo* ini melingkupi persoalan dalam lingkup arsitektur dan ditekankan pada pencitraan tampilan bangunan yang menerapkan unsur-unsur serta nilai pada arsitektur Jawa yang dihadirkan lebih modern. Pembahasan di luar lingkup disiplin ilmu arsitektur akan dibahas sebatas menunjang dan memberi kejelasan.

1.6.2 Batasan Pembahasan

Pembahasan konsep perencanaan dan perancangan *Solo Craft Gallery Expo* ini mencakupi sistem pewadahan hasil karya kerajinan dan pertunjukan kesenian sebagai upaya dalam mempertahankan potensi budaya lokal yang menjadi karakter kota.

1.7 Strategi Desain

Dalam merencanakan dan merancang *Solo Craft Gallery Expo* yang mampu menjadi kemasan serta mengakomodasi kegiatan penjualan (*selling*) dan pemasaran karya sekaligus memperkuat *Solo Creative City* sebagai kota budaya yang memiliki hasil karya seni kerajinan dan memfasilitasi pameran insidental serta kegiatan MICE lainnya. Untuk itu bangunan ini membutuhkan strategi desain, yaitu dengan mengadopsi dari Arsitektur Tradisional Jawa yang mencoba dihadirkan lebih *modern* melalui nuansa kontemporer, antara lain sebagai berikut.

1.7.1 Pemilihan Site

Dalam memilih site objek rancang bangun *Solo Craft Gallery Expo* mengacu pada jenis bangunan yang merupakan bangunan komersil. Untuk menunjang keberadaannya, diperlukan lokasi yang strategis, didukung dengan fasilitas-fasilitas umum yang memberikan kemudahan dari segi transportasi, seperti kedekatan dengan bandara, stasiun, terminal. Kemudian kemudahan dari segi akses yaitu dilalui transportasi umum dalam kota serta keberadaan fasilitas berupa penginapan sebagai fasilitas penunjang segi akomodasi.

1.7.2 Penataan Ruang berdasarkan Pola Hubungan antar Ruang dan Pola Sirkulasi Bangunan.

Penataan ruang pada bangunan Solo *Craft Gallery Expo* ini mengutamakan keleluasaan sirkulasi yang menghubungkan antara bangunan *gallery* dan *expo* sebagai upaya saling mendukung keberadaan dua fungsi bangunan tersebut.

1.7.3 Pemanfaatan Tipologi Rumah Tradisional Jawa dan Ornamen-ornamen.

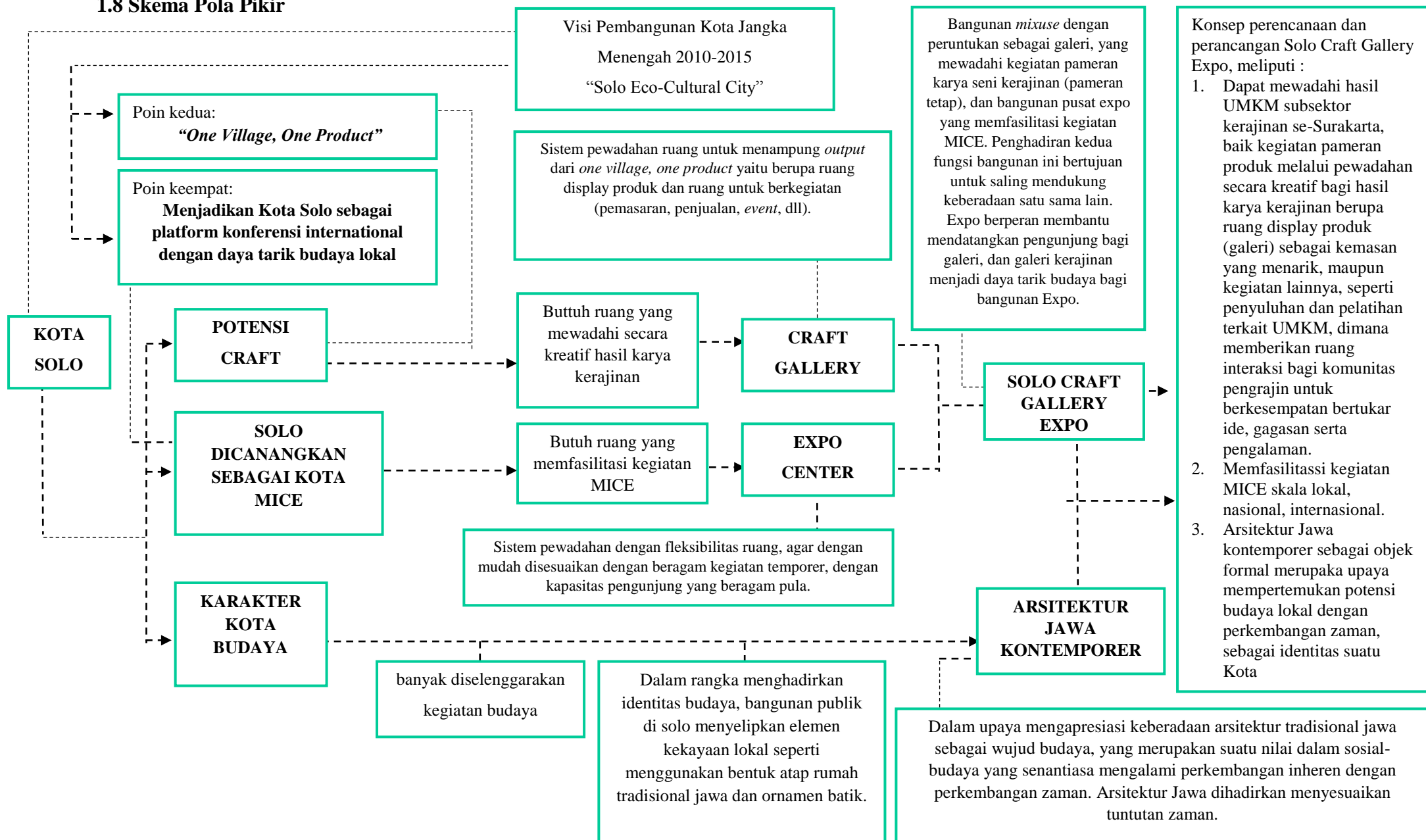
Arsitektur tradisional Jawa sangat kental dengan tradisi masyarakat Jawa. Bagi mereka, arsitektur merupakan kepercayaan, apa yang biasa mereka percaya kemudian mereka menerapkannya pada rumah mereka (tercermin dari rumah mereka). Mempelajari arsitektur tradisional Jawa dapat dilihat dari bentuk bangunannya yang memiliki tipologi bangunan terdiri dari kaki (pondasi, lantai, umpak), badan (saka guru, tiang, dinding, pintu, jendela dan ventilasi) dan atap (rangka atap penutup atap dan langit-langit).

Pengolahan tata massa, bentuk dan tampilan bangunan dengan menerapkan tipologi rumah, susunan tata ruang dan ornamen dalam arsitektur tradisional Jawa yang dimanfaatkan melalui fungsional bangunan yang dihadirkan melalui pengolahan *modern* sehingga muncul dengan nuansa kontemporer. Misalnya mengadopsi pendopo yang pada rumah Jawa berada di bagian paling depan dan berfungsi sebagai ruang penerima tamu, menjadi bangunan penerima (*lobby*).

1.7.4 Pemanfaatan potensi *Craft*

Visualisasi *craft* dihadirkan sebagai aspek yang memperkuat karakter pada tampilan bangunan.

1.8 Skema Pola Pikir



1.9 Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang (1) pengertian judul, (2) perumusan pengertian judul (3) latar belakang permasalahan, (4) permasalahan dan persoalan, (5) tujuan dan sasaran, (6) lingkup dan batas pembahasan, (7) metode perencanaan dan perancangan, (8) strategi desain, (9) kerangka pola pikir, (10) sistematika penulisan konsep perencanaan dan perancangan *Solo Craft Gallery Expo* dengan Pendekatan Arsitektur Jawa Kontemporer.

BAB II. Tinjauan

Pada bab ini dijelaskan tinjauan teori yang berkaitan dengan bangunan *Solo Craft Gallery Expo* yang meliputi (1) pengertian objek rancangan, (2) kriteria dan klasifikasi bangunan, (3) persyaratan ruang, (4) tipe bangunan, (5) kegiatan yang diwadahi, (6) preseden, dan penjabaran tentang Arsitektur Jawa Kontemporer yang meliputi pengertian dan pemahaman konsep dari Arsitektur Jawa Kontemporer serta penerapannya pada bangunan. Serta tinjauan Kota Solo sebagai lokasi dari bangunan *Solo Craft Gallery Expo*, meliputi (7) Kota Solo dengan potensi *craft*, (8) Kota Solo dengan lokasi yang strategis, dan kelengkapan fasilitas infrastruktur, (9) Kota Solo dengan dukung pemerintah dalam rangka mengembangkan Kota.

BAB III. Metode Perencanaan dan Perancangan

Pada Bab ini dijelaskan bagaimana memperoleh dan menganalisis data dan informasi yang berkaitan dengan bangunan *Solo Craft Gallery Expo* dan Arsitektur Jawa Kontemporer sebagai objek formal dan objek material.

BAB IV. Analisa *Solo Craft Gallery Expo* yang direncanakan

Dalam bab ini dijelaskan mengenai konsep-konsep perancangan/ programatik yang meliputi pendekatan konsep (1) penataan site, (2) peruangan, (3) bentuk dan tata masa, (4) struktur dan konstruksi, (5) sistem utilitas.

BAB V. Konsep Perancangan

Dalam bab ini, akan dijelaskan mengenai gambaran umum objek beserta analisisnya, yang meliputi (1) pengakomodasian kegiatan pengembangan potensi *craft*, (2) pengakomodasian kegiatan expo, termasuk fasilitas pendukung, (3) memasukkan unsur-unsur arsitektur jawa dan pemanfaatan karakter dari potensi *craft* sebagai upaya dalam menghadirkan arsitektur kontemporer.